

① 日本国特許庁 (JP)

① 特許出願公開

## ② 公開特許公報 (A)

昭59—226993

⑤ Int. Cl.<sup>3</sup>  
G 07 F 17/00

識別記号

庁内整理番号  
7347—3E

④ 公開 昭和59年(1984)12月20日

発明の数 1  
審査請求 未請求

(全 10 頁)

## ⑤ ソフトウェア販売装置

② 特 願 昭58—103233

② 出 願 昭58(1983)6月9日

⑦ 発 明 者 大垣博計  
名古屋市瑞穂区堀田通9丁目35  
番地ブラザー工業株式会社内⑦ 発 明 者 船橋保弘  
名古屋市瑞穂区堀田通9丁目35  
番地ブラザー工業株式会社内

⑦ 発 明 者 鯉江浩司

名古屋市瑞穂区堀田通9丁目35  
番地ブラザー工業株式会社内

⑦ 発 明 者 倉地倫子

名古屋市瑞穂区堀田通9丁目35  
番地ブラザー工業株式会社内

⑦ 出 願 人 ブラザー工業株式会社

名古屋市瑞穂区堀田通9丁目35  
番地

⑦ 代 理 人 弁理士 恩田博宣

## 明 細 書

## 1. 発明の名称

ソフトウェア販売装置

## 2. 特許請求の範囲

複数種類のソフトウェアのプログラムデータを記憶するメイン記憶装置(40)を有するホストシステム(2)と、

そのホストシステム(2)と作動的に連結された複数個の端末システム(1)とから構成され、

前記端末システム(1)は

前記複数種類のソフトウェア中より希望するソフトウェアを選択するための選択手段(10)と、

前記選択手段(10)によりソフトウェアが選択されたとき、その選択されたソフトウェアに対応する前記メイン記憶装置(40)から転送されたプログラムデータを記憶するサブ記憶装置(44b)と、

前記サブ記憶装置(44b)に記憶されたプログラムデータを記録媒体(25)に記録するための記録装置(45)と、

特定のスイッチ(50)が作動されない限り前記記録装置(45)による記録媒体(25)への記録を不可能にするための手段(41、42)と、を備えることを特徴とするソフトウェア販売装置。

## 3. 発明の詳細な説明

## 技術分野

この発明はソフトウェア販売装置に関するものである。

## 従来技術

今日、マイコンの普及に伴い、ゲーム用、学習用、ビジネス用等の各種のソフトウェアが大量に販売されている。このソフトウェアはソフトウェア会社でカセットテープ又はフロッピー等にコピーされ、そのコピーされたカセットテープ又はフロッピーを介して販売される。そして、ソフトウェア会社又は総代理店は注文に応じて各販売店に各種のソフトウェア製品を納入していた。

しかし、ソフトウェア会社又は総代理店は各種のソフトウェアのうち、何が売れて、何が売れないかを正確に予測することは難しく、その結果各

販売店の変動する注文に応じるべく各種ソフトウェアをコピーしたカセットテープやフロッピーを在庫管理することについて種々の問題があった。同様に各販売店においても納入した各種ソフトウェア製品の在庫管理について種々の問題があった。

#### 目的

この発明は前記問題点を解消するためになされたものであって、その目的はソフトウェア会社又は総代理店等における各販売店に対する各種ソフトウェア製品の在庫管理の手間を省き、注文に応じて各種のソフトウェアをコピーしたカセットテープ又はフロッピーを各販売店に納入することなく各種ソフトウェアを供給することができるとともに、各販売店においても各種ソフトウェア製品の在庫管理の手間を省き、各種ソフトウェア製品を店頭に並べることなく各種ソフトウェアを販売することができるソフトウェア販売装置を提供するにある。

#### 実施例

以下、この発明を具体化した一実施例を図面に

従って説明する。

第1図において、端末システムとしてのソフトウェア販売機（以下、販売機1という）1は各ソフトウェア販売店に設置されていて、その各販売店の販売機1はソフトウェア会社に設置されたホストシステム2と専用回線で結ばれ、随時情報交換が行われるようになっている。販売機1は各種操作キー及びトスイッチ等が備えられた操作テーブル1aが設けられ、そのテーブル1aの後側には上方に延びる展示部としての展示装置3が立設されている。

展示装置3はその前面展示板4には68種類のソフトウェアの内容5すなわち、本実施例ではソフト名とそのソフトウェアに関連したアニメ的な絵が展示されているとともに、その内容5の上側には各ソフトウェアごとに製品番号6が表示されている。そして、本実施例では製品番号6が1～20のソフトウェアはゲーム用の各種ソフトウェアが、製品番号6が21～40のソフトウェアはビジネス用のソフトウェアが、製品番号6が4

1～60のソフトウェアは学習用の各種ソフトウェアが、及び製品番号6が61～68のソフトウェアは新しく発売されたゲーム用、ビジネス用及び学習用の各種ソフトウェアがそれぞれ分類されて展示されている。

なお、展示装置3は展示板4の内側において前記各製品番号6の表示板に対応する位置に表示ランプ7（第4図参照）が配設されていて後記する中央処理装置により点灯されるようになっている。

前記操作テーブル1aは第2図に示すようにその中央に可視表示装置としてのCRT8が配設され、透明ガラス板9にてカバーされていて、ソフトウェア購入者に対するメッセージ及び購入者が購入するソフトウェアの内容及びデモンストレーション用画面等が表示されるようになっている。ソフトウェア選択手段としてのテンキー10はCRT8の右側に設けられ、前記68種類のソフトウェアの中から希望するソフトウェアを製品番号6で選択する場合に使用される。スピーカ11は前記テンキー10の上側に設けられゲーム音、警

告音等が発生するようになっている。

前記テンキー10の前側にはスタートキー12とリセットキー13が設けられ、スタートキー12はテンキー10で選択したソフトウェアを入力するとき使用され、リセットキー13はその入力した選択されたソフトウェアを変更したときに使用される。ゲーム選択スイッチ14、ビジネス選択スイッチ15及び学習用スイッチ16はスタート及びリセットキー12、13の前側に設けられ、前記テンキー10でソフトウェアを選択する前にゲーム用、ビジネス用又は学習用のソフトウェアのうちのどのソフトウェアを選択するかを選定するとき使用される。

前記CRT8の前側に設けられた左右一対のジョイスティック17及び両ジョイスティック17間に設けられた4個のジョイキー18はCRT8に前記選択したソフトウェア（主にゲーム用ソフトウェア）の内容が実行され表示されたとき、その内容に従って遊戯する際に操作される。

前記CRT8の左側には紙幣挿入口19が設け

られ、千円札が挿入されるようになっている。硬貨投入口20、21はそれぞれ100円硬貨、10円硬貨が投入されるようになっている。硬貨投入口20の左側には金銭表示器22が設けられ、前記紙幣挿入口10及び硬貨投入口20、21に入れた金銭の合計及びテンキー10で選択した製品番号6等が表示されるようになっている。レシート取出口23は金銭表示器22の後側に設けられ、後記するプリンタで印字された領収書若しくは各ソフトウェアの使用度数表（販売数値表）がプリントアウトされてくる。

カセットテープ再生装置24は前記レシート取出口23の後側に設けられ、購入したソフトウェアのチェックをするとき使用され、その操作は前側に列設された戻しキーKY1、ストップキーKY2、再生キーKY3、早送りキーKY4及び録音キーKY5を適宜操作することにより行なわれる。カセットテープ録音再生装置24の後側にはコピー表示ランプPL1が設けられ、販売機1内に多数個収容されている第3図に示す記録媒体と

してのカセットテープ25にソフトウェアのプログラムデータがコピーされている最中に点灯するようになっている。

販売機1の前面左側にはテープ取出口26と釣銭取出口27が設けられ、テープ取出口26にはコピーされたカセットテープが送り出され、釣銭取出口27には釣銭が送り出されるようになっている。

一方、前記ホストシステム2にはプリンタ28、CRT29及びキーボード30が設けられていて、プリンタ28は各販売店の販売機1の各ソフトウェアの販売年月日別の使用度数をプリントアウトし、CRT29は同じく使用度数を表示するようになっている。

次に上記のように構成したソフトウェア販売装置に電気回路を第4図に示す電気ブロック回路図に従って説明する。

第4図においてホストシステム2のホスト中央処理装置（以下、ホストCPUという）37はMODEMインターフェイス38、及び各販売店の

販売機1のMODEMインターフェイス39を介して後記する第1の中央処理装置41と互いにデータ転送を行なう。メイン記憶装置としての磁気ディスク40はホストシステム2内に設けられ、前記展示装置3に展示された68種類のソフトウェアのソースプログラムデータを記憶する記憶領域と、その各ソフトウェアに対応したソフトウェアの価格データを記憶する記憶領域と、各販売店における販売機ごとの各ソフトウェアの販売年月日別の使用度数データを記憶する記憶領域を有している。そして、この磁気ディスク40の各プログラムデータを記憶する記憶領域と価格データを記憶する記憶領域はソフトウェア会社の管理者によって各ソフトウェアのソースプログラムデータ及び価格データが予めそれぞれ記憶される。又、使用度数データを記憶する記憶領域は各販売店に設置された販売機1ごとにその記憶領域が分割され、その各販売機1ごとに分割された記憶領域はさらに販売年月日ごとにその記憶領域が分割されている。そして、その販売年月日ごとに分割され

た各記憶領域はさらに各ソフトウェアごとにその使用度数（売上げ数）をカウントする記憶領域に分かれている。

制御手段としての第1の中央処理装置（以下、第一のCPUという）41と第二の中央処理装置（以下、第二のCPUという）42は互いにデータ転送を行い予め定められた制御プログラムに従って動作し、第一のCPU41は前記ホストCPU37、各種キー及びスイッチ等の入力装置からのデータ及びオン信号が入力されるとともに第二のCPU42からの指令信号を入力し、第二のCPU42は第一のCPU41からの指令信号を入力する。

デモンストレーション表示用の読出し及び書替え可能なメモリ（以下、デモ表示用RAMという）43は前記展示装置3に展示された68種類の各ソフトウェアに対応して作成されたデモンストレーション用の画面をCRT8に表示させるための各デモンストレーション用画面データ及び各ソフトウェアの価格データが予め記憶されている。

表示用の読出しと書き換え可能なメモリ（以下、表示用RAMという）44aは前記各選択スイッチ14、15、16及びテンキー10に基づいて展示装置3に展示された各種のソフトウェアの中から選択された希望するソフトウェアのプログラムデータがホストCPU37及び第一のCPU41を介して前記磁気ディスク40から読出された記憶されるようになっている。そして、第一のCPU41はその表示用RAM44aからプログラムデータを読出し、このプログラムデータに基づいてCRT8にそのプログラムデータを実行すなわちソフトウェアの内容（例えばゲーム用ソフトウェアならばそのゲーム）を表示させるようになっている。

リフ記憶装置としてのコピー用の読出し及び書き換え可能なメモリ（以下、コピー用RAMという）44bは前記表示用RAM44aと全く同じプログラムデータが磁気ディスク40から転送されるとともに前記デモ表示用RAM43からそのプログラムデータと対応する前記画面データが転送さ

れるようになっている、そのプログラムデータ及び画面データが第二のCPU42にて読出されるようになっている。そして、第二のCPU42はこのコピー用RAM44bからプログラムデータ及び画面データを読出し、同データを販売機1に内蔵された記録装置としての自動録音装置45を駆動制御して前記カセットテープ25にコピーする。なお、自動録音装置45は販売機1内に収容された多数巻のカセットテープ25を第二のCPU42の制御信号に基づいて1つのカセットテープ25に1つのソフトウェアのプログラムデータをコピーし、そのコピーしたカセットテープ25を前記テープ取出口26に送り出すようになっている。

又、第一のCPU41は前記紙幣挿入口19及び硬貨投入口20、21から入れられた紙幣及び硬貨を紙幣及び硬貨検出器46、47にて検出し、その検出信号に基づいて特定のスイッチとしてのカウンタ48が算出した投入金額データを入力する。

そして、この投入金額データ及び前記価格データに基づいて第一のCPU41は第二のCPU42にコピー用RAM44bからプログラムデータ及びデモンストレーション用画面データを読出すとともに、自動録音装置45を駆動させて同プログラムデータをカセットテープ25にコピーさせるための指令信号を出力する。さらに、第一のCPU41はこの投入金額データに基づいてその金額を金銭表示器22に表示させるとともに販売機1内に設けられたレシートプリンタ49を印字制御する。

ランプ点灯回路50は第一のCPU41の制御信号に基づいて前記展示装置3に設けた68個の表示ランプ7を所定のグループごとに点灯させたり所定の1つの表示ランプ7を点滅動作させたりする。D/A変換器51は第一のCPU41のデジタルの制御信号をアナログに変換し、そのアナログ信号を増幅器52を介してスピーカ11に出力してゲーム音若しくは警告音を発生させる。

次に上記のように構成したソフトウェア販売装

置の作用を第5図及び第6図に示す第一及び第二のCPU41、42のフローチャートに従って説明する。

さて、販売機1の電源スイッチ（図示しない）をオンさせると、第二のCPU41はホストCPU37と専用回線を介して情報交換が可能となり、まず、購入者によるビジネス選択スイッチ（以下、ビジネススイッチという。）15、ゲーム選択スイッチ（以下、ゲームスイッチという。）14若しくは学習選択スイッチ（以下、学習スイッチという。）16のオン操作を待つ。

今、購入者がゲーム用のソフトウェアを購入すべくゲームスイッチ14をオンさせると、第一のCPU41は展示装置3に展示されたゲーム用の各ソフトウェアの内容5を指示すべく製品番号6が1～20に対応する表示ランプ7及び製品番号6が61～68の新しく発売されたソフトウェアであって、ゲーム用のソフトウェアに該当する製品番号6に対応する表示ランプ7を点灯させる。

次に購入者は展示装置3において表示ランプ7

で点灯指示された各種のゲーム用のソフトウェアの中から希望するソフトウェアを選択し、テンキー10でその製品番号6を入力する。この製品番号が入力されると同時に、第一のCPU41は金銭表示器22に製品番号6を表示した後、スタートキー13のオン操作を待つ。スタートキー12がオンされると、第一のCPU41はこのオン信号に回答してその選択したソフトウェアの製品番号6に対応する表示ランプ7のみを点滅動作させるとともに、選択されたソフトウェアのデモ用画面データ及び価格データをデモ表示用RAM43から読出す。

第一のCPU41はこのデモ用画面データに基づいてそのソフトウェアのデモンストレーション用の画面をCRT8に表示するとともに、そのソフトウェアの価格データに基づいて価格と「御買い求めのときは代金を投入して下さい」というメッセージをCRT8に表示する。従って、購入者はこのデモンストレーション用の画面を見て選択したソフトウェアを購入するかどうか判断するこ

とが可能となる。

次に第一のCPU41はリセットキー13若しくは代金の投入を待つ。そして、この状態で選択したソフトウェアを変更したいときにはリセットキー13をオンさせると、第一のCPU41はCRT8の表示を中止するとともに前記点滅動作している表示ランプ7の点滅動作を停止させ、新たに選択するソフトウェアの製品番号6の入力を待つ。一方、そのソフトウェアを購入すべく購入者が代金を紙幣挿入口19若しくは硬貨投入口20、21に入れると第一のCPU41はカウンタ48から出力されるその投入金額データと前記価格データとを比較する。そして投入金額データが当該ソフトウェアの価格若しくはそれ以上となると、第一のCPU41は前記CRT8に表示したメッセージに代えて「再度ありがとうございます」というメッセージをCRT8に表示するとともにレシートプリンタ49を駆動制御してレシートをレシート取出口23からプリントアウトさせる。又、この時、第一のCPU41は投入金額と価格

データとを比較してお釣が必要と判断したとき、その釣銭を釣銭取出口27に放出させる。

プリントアウトとともに第一のCPU41はその選択したソフトウェアのプログラムデータを磁気ディスク40から表示及びコピー用RAM44a、44bに格納すべく専用回線を介してホストCPU37に指令信号を出力する。ホストCPU37はこの指令信号に回答して磁気ディスク40からその選択されたソフトウェアに対応するソースプログラムデータを読出して、第一のCPU41に専用回線を介して転送する。そして第一のCPU41はこのプログラムデータを一旦表示及びコピー用RAM44a、44bに格納する。次に第一のCPU41はデモ表示用RAM43からそのプログラムデータと対応するデモンストレーション用画面データを読出し、コピー用RAM44bに格納する。

一方、第二のCPU42は直ちにこのコピー用RAM44bに記憶されたプログラムデータ及びデモンストレーション用画面データを読出すとと

もに自動録音装置45を駆動制御してカセットテープ25にそのデモンストレーション用のデータ及びプログラムデータをコピーさせる。このコピーの開始と同時に第一のCPU41はコピー表示ランプPL1を点灯させ、購入者にコピー中であることを知らせる。

コピー表示ランプPL1を点灯させた後、第二のCPU42は表示用RAM44aからプログラムデータを読出し、同プログラムデータを実行、すなわちそのソフトウェアの内容をCRT8に表示する。この場合選択したソフトウェアのゲームを開始させる。従って、購入者はカセットテープ25にコピーが行われている間、何もしないで待つ必要もなくそのゲーム内容を把握しながらゲームを楽しむことになる。

コピー及びゲームがそれぞれ行われている時、第二のCPU42はカセットテープ25へのコピーが完了したかどうかを逐次選択チェックし、又第一のCPU41はゲームが終了及び完了したかどうかを逐次チェックし、これが終了若しくは完

アしていないときにはそれぞれその動作を続行させる。そして、今、コピーが完了した時、第二のCPU42は自動録音装置45にそのコピーされたカセットテープ25をテープ取出口26に放出させるための動作を実行させた後、カセットテープ放出が完了したかどうかのチェックに移る。

やがて、カセットテープ25がテープ取出口26に放出されかつゲームが終了すると、第一のCPU41はそのコピーされたソフトウェアの使用度数を更新すなわち、前記磁気ディスク40に各販売機1における販売年月日別に記憶されているその対応するソフトウェアの使用度数データを1加算すべくホストCPU37に指令信号を出力する。そして、この指令信号に回答してホストCPU37は磁気ディスク40に記憶されたその対応するソフトウェアの使用度数データを更新する。

使用度数データの更新が済むと、第一のCPU41はその放出されたカセットテープ25にコピーされた同じソフトウェアをさらにもう1本購入するかどうか又は新たに選択して別の希望するソ

フトウェアを購入するかどうかの購入者による購入のための操作を持つ。

そして、この状態で購入者がさらにもう1本同じソフトウェアを購入すべく代金を紙幣挿入口19若しくは硬貨投入口20、21に入れると、第一のCPU41は前記カウンタ48から出力される投入金額データと前記価格データとを比較する。そして、投入金額が当該ソフトウェアの価格若しくはそれ以上になると、第一のCPU41はCRT8に前記と同様にデモ用画面、価格及び「毎度ありがとうございます」のメッセージを表示する。この時、第一のCPU41は前記と同様にレシートプリンタ49を駆動制御してレシートをレシート取出口23からプリントアウトさせるとともにお釣が必要のときにはその釣銭を釣銭取出口27に放出させる。レシートがプリントアウトされると、第二のCPU42は前記と同様にコピー用RAM44に記憶されているプログラムデータを読出し、カセットテープ25にコピーする動作を開始し、一方、第一のCPU41は同じく前記と

同様に表示用RAM44aがプログラムデータを読出し、そのプログラムデータをCRT8上に実行することになる。そして、コピー及びゲームが終了すると、磁気ディスク40の使用度数データが前記と同様に更新され、再び購入者の購入のための操作を持つ。

なお、購入者がビジネス用又は学習用のソフトウェアを選択したい場合には、それぞれビジネススイッチ15又は学習スイッチ16をオンさせればよい。そして、ビジネススイッチ15をオンしたときには、展示装置3の各表示ランプ7のうち各種ビジネス用のソフトウェアを指示すべく製品番号6が21～40に対応する表示ランプ7及び製品番号6が61～68の新しく発売されたソフトウェアであって、ビジネス用のソフトウェアに該当する製品番号6に対応する表示ランプ7が点灯制御される。一方、学習スイッチ16をオンしたときには、展示装置3の各表示ランプ7のうち各種学習用のソフトウェアを指示すべく製品番号6が41～60に対応する表示ランプ7及び製品

番号6が61～68の新しく発売されたソフトウェアであって、学習用のソフトウェアに該当する製品番号6に対応する表示ランプ7が点灯制御される。

そして、上記のように選択した後は前記と同様な操作を行うことにより、希望するソフトウェアがカセットテープ25にコピーされるとともに、そのソフトウェアの内容が1度CRT8に表示される。又、同様にその販売したソフトウェアの使用度数が販売年月日別にホストシステム2の磁気ディスク40に記録される。

なお、各販売機1における販売している各ソフトウェアの使用度数をソフトウェア会社が知りたい場合には、ホストシステム2のキーボード30を操作することにより知ることができる。この場合、キーボード30からの入力信号に回答してホストCPU37は磁気ディスク40から所定の使用度数データ及び価格データを読出し、その両データに基づいてホストシステム2のCRT29にその選択した販売機1における販売年月日別の各

ソフトウェアの使用度数及び売上高を表示するとともに、ホストシステム2のプリンタ28を駆動制御したその各ソフトウェアの使用度数及び売上高を販売年月日別にプリントアウトする。

このように、本実施例ではテンキー10の操作で用意された複数種類のソフトウェアの中から希望するソフトウェアを選択すると、CRT8にその選択したソフトウェアの価格及びデモンストレーション用画面が表示されるので、購入者はその価格及び画面を見て選択したソフトウェアを購入するかどうか判断することができる。

又、テンキー10で希望するソフトウェアを選択すると、ホストシステム2の磁気ディスク40に記憶されたその対応するソフトウェアのソースプログラムが専用回路を介して販売機1の表示及びコピー用RAM44a、44bに転送される。そして、前記CRT8に表示されたそのソフトウェアの価格に応じた金額を投入すれば、コピー用RAM44bからその選択したソフトウェアのプログラムデータが読出され、今だ何もコピーされ

ていないカセットテープ25にコピーされて購入者に供給されるので、ソフトウェア会社はカセットテープにコピーされた各種のソフトウェア製品を各販売店に納入する手間が省け在庫管理が非常に楽になり、一方各販売店も各種ソフトウェア製品店頭に並べることなく各種ソフトウェアを販売でき、在庫管理が非常に楽となる。

又、ソフトウェアのプログラムデータがカセットテープ25にコピーされることに、ホストシステム2の磁気ディスク40におけるその対応するソフトウェアの使用度数データが更新されるようになっているので、このデータに基づいて各販売機1におけるソフトウェアの使用度数をCRT29に表示させたり、用紙に印字させたりすることができ、ソフトウェア会社は各販売機1及び各販売機1における各ソフトウェアの売上げ状況を把握することが可能となる。

なお、本実施例で説明したソフトウェア販売装置ではカセットテープ25にソフトウェアのプログラムデータをコピーするようにしたが、これを

フロッピーにコピーし、このフロッピーを購入者に供給するようにしてもよい。又、前記実施例では専用回路を介してホストシステム2と各販売機1との情報交換を行ったが、これを電話回線で行うようにしてもよい。さらに又、前記実施例では投入金額がソフトウェアの価格若しくはそれ以上投入された時、ソフトウェアのプログラムデータをカセットテープ25にコピーする動作を開始させたが、これを特定のスイッチ例えばスタートキー12を押した時にコピーを開始させるようにしてもよい。又、クレジットカードを使用してソフトウェアを販売するようにしてもよい。

又、前記実施例では1つのソフトウェアの販売が完了すると、もう1本同じソフトウェアを購入するための代金投入操作及び新たな別のソフトウェアを購入するための各スイッチ14、15、16の操作のいずれか一方の操作を持って終了する構成にしたが、これを一定時間経過しても再操作が行われなかった場合には、新たな別のソフトウェアを購入するための各スイッチ14、15、1

6の操作のみを持って終了させるようにしてもよい。

さらに前記実施例ではカセットテープ25にコピーされるプログラムデータにはデモンストレーション用画面データもデモ表示用RAM43から読出されてコピーされるが、これを磁気ディスク40にデモンストレーション用画面データをも記憶させておき、ソースプログラムデータとともに同様に同画面データも表示及びコピー用RAM44a、44bに転送させて、ソースプログラムとともにカセットテープにコピーさせるようにしてもよい。

効果

以上詳述したように、この発明は複数種類のソフトウェアのプログラムデータをホストシステムのメイン記憶装置に記憶し、ホストシステムと作動的に連結された端末システムにリブ記憶装置を設け、同端末システムに設けたソフトウェア選択手段により各ソフトウェアの中から希望するソフトウェアを選択したとき、その選択したソフトウ

エアのプログラムデータを前記メイン記憶装置からリブ記憶装置に転送し、端末システムに設けた特定のスイッチが作動されたとき、そのリブ記憶装置に記憶されたプログラムデータを記録装置により記録媒体にコピーするようにしたので、ソフトウェア会社又は総代理店等における各販売店に対する各種ソフトウェア製品の在庫管理の手間を省き、注文に応じて各種のソフトウェアをコピーしたカセットテープ又はフロッピーを各販売店に納入することなく各種ソフトウェアを供給することができるとともに、各販売店においても各種ソフトウェア製品の在庫管理の手間を省き、各種ソフトウェア製品を店頭に並べることなく各種ソフトウェアを販売することができる効果を有する。

4. 図面の簡単な説明

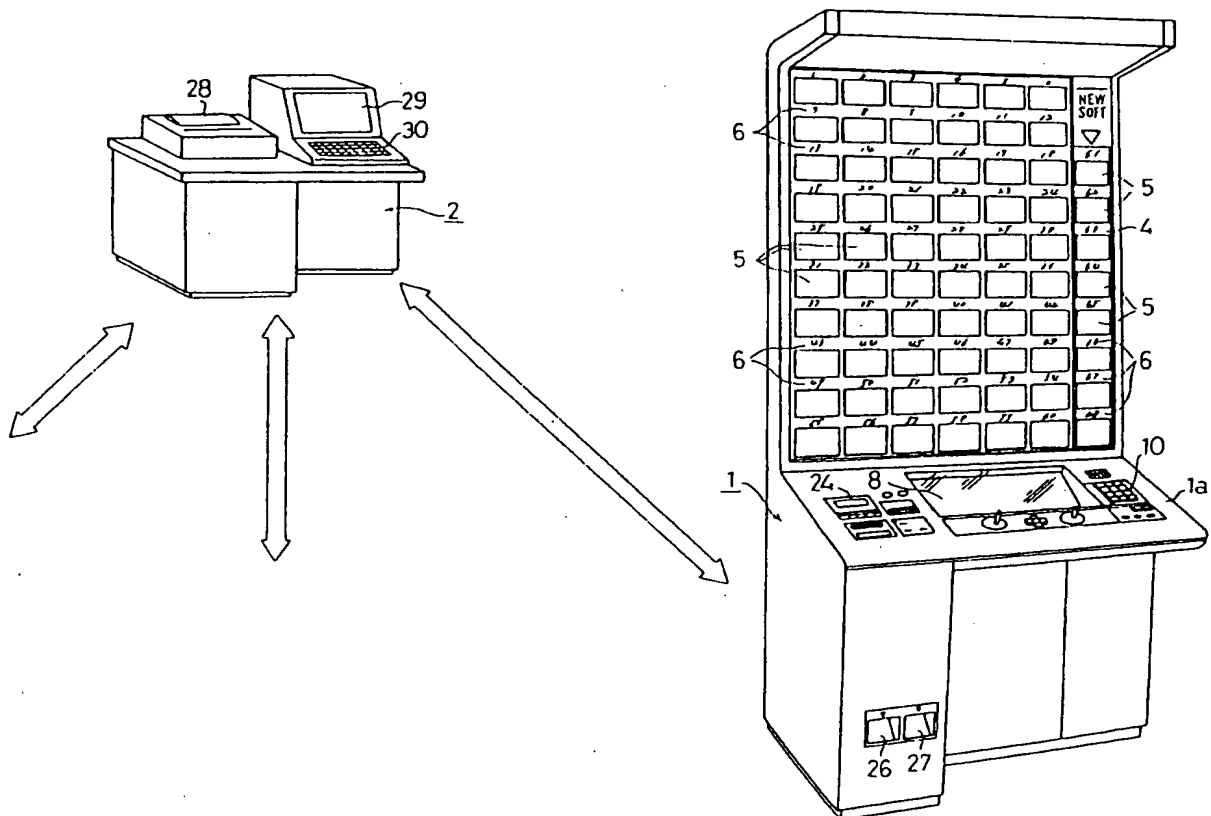
第1図はこの発明を具体化したソフトウェア販売装置の全体斜視図、第2図はソフトウェア販売機のテーブルを示し一部切欠平面図、第3図はカセットテープの正面図、第4図はソフトウェア販売装置の電気ブロック回路図、第5図及び第6図

は第一及び第二の中央処理装置の動作を示すフローチャート図である。

端末システムとしてのソフトウェア販売機1、ホストシステム2、CRT8、ソフトウェア選択手段としてのテンキー10、ホスト中央処理装置(ホストCPU)37、メイン記憶装置としての磁気ディスク40、制御する手段としての第一及び第二の中央処理装置(第一及び第二のCPU)41、42、リブ記憶装置としてのコピー用RAM44b、記録装置としての自動録音装置45、特定のスイッチとしてのカウンタ48。

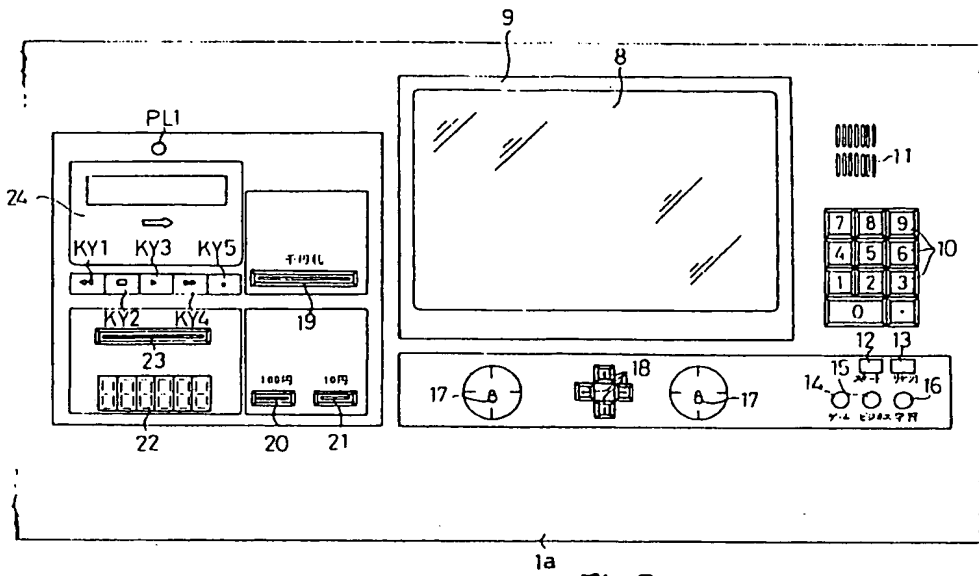
特許出願人 プラザー工業株式会社  
代理人 弁理士 恩田 博宣

第 1 図

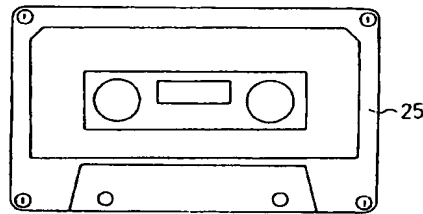




第 2 図



第 3 図



第 4 図

